

Kegiatan Belajar Terganggu Karena Banyak Menggunakan Handphone (Studi Kasus Pada Siswa MAN 2 Model Medan dan Cara Penanganannya oleh Guru BK

Ade Chita putri Harahap¹, Afghan Bai Asy Ary Rambe², Aika Azzura³, Ayu Ashari⁴, Fadira Al Mefa⁵, Hafsa Dahni Rahmayani⁶, Sri Rezky⁷, Nabila Atari⁸.

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

adechitaharahap@uinsu.ac.id¹, afghanray2002@gmail.com², azzuraaa27@gmail.com³, ayuashari924@gmail.com⁴, diramefa05@gmail.com⁵, hafsahdahni669@gmail.com⁶, rejekis028@gmail.com⁷, nabilautari569@gmail.com⁸

ABSTRACT

This study aims to find out whether the use of mobile phones can interfere with learning activities for students and to find out the treatment that is usually given by guidance and counseling teachers. The research method used in this study is a descriptive qualitative research method using data collection techniques, namely interview and observation techniques. The research subjects in this study were guidance and counseling teachers at MAN 2 Medan and 21 students at MAN 2 Medan. The results of the study show that the use of mobile phones can interfere with student learning activities, but on the other hand the teaching and learning process of MAN 2 Model is also somewhat assisted by technology in the form of mobile phones such as in providing material, google forms, and learning videos on certain subjects. The handling provided by the guidance and counseling teacher is to provide information services for mild cases and for severe cases the guidance and counseling teacher will call the parents of the students.

Keywords : *learning activities, mobile.*

ABSTRAK

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *handphone* dapat mengganggu kegiatan belajar bagi peserta didik dan untuk mengetahui penanganan yang biasanya diberikan oleh guru bimbingan dan konseling. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu teknik wawancara dan observasi. Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu guru bimbingan dan konseling MAN 2 Medan dan 21 siswa MAN 2 Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* dapat mengganggu kegiatan belajar peserta didik tetapi disisi lain proses belajar mengajar MAN 2 Model juga sedikit banyaknya dibantu oleh teknologi yang berupa *handphone* seperti pada pemberian materi, *google form*, dan video pembelajaran pada mata pelajaran tertentu. Adapun penanganan yang diberikan guru bimbingan dan konseling adalah dengan memberikan layanan informasi untuk kasus ringan dan untuk kasus yang berat guru bimbingan dan konseling akan memanggil orang tua peserta didik.

Kata kunci : *kegiatan belajar, handphone.*

PENDAHULUAN

Handphone bukanlah hal baru di zaman serba teknologi ini. Bahkan, banyak anak kecil yang sudah menggunakan ponsel untuk bermain. Sebagai anak sekolah,

anak-anak ini memiliki tanggung jawab untuk belajar. Lalu, apakah ada pengaruh *handphone* terhadap prestasi siswa *portable* merupakan inovasi yang dilakukan oleh mamissa untuk bekerja dengan korespondensi. Terlepas dari kenyataan bahwa tujuan utamanya adalah untuk melakukan panggilan jarak jauh, kini ada beragam ponsel, dan fitur-fiturnya telah berkembang secara signifikan. Dimulai dengan penambahan MP3, *feedback* jaringan internet, dan fitur kamera.

Perkembangan teknologi komunikasi telah memberikan berbagai dampak positif bagi kehidupan manusia, namun juga berdampak positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran, khususnya perencanaan pembelajaran, pengelolaan pembelajaran, dan penilaian. Produk inovatif yang saat ini sedang naik daun adalah ponsel yang dapat mempersingkat jarak yang jauh, sehingga dapat berkomunikasi satu sama lain secara bersamaan dan kapan saja. Penggunaan *handphone* dalam dunia pendidikan merupakan masalah yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam benak kita, ternyata *handphone* hanya berguna untuk menyampaikan *short message service* (SMS), mendengarkan musik, menonton acara anchor visual, dan *game*.

Handphone banyak membantu dalam komunikasi antar individu bahkan kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh layanan telekomunikasi. Karena tidak ada manfaat yang signifikan, maka harus dilarang bagi siswa untuk membawa dan menggunakan di dalam kelas. Bahkan, siswa bisa mendapatkan keuntungan dari penggunaan ponsel untuk keperluan pembelajaran. Siswa akan dibantu dalam mencari informasi yang dapat mendukung pengetahuannya di sekolah melalui *handphone* yang dapat terkoneksi dengan layanan internet. Namun, sangat sedikit siswa yang benar-benar menggunakan sisi ini; ponsel yang mereka miliki biasanya digunakan untuk berkiriman pesan, bermain *games*, mendengarkan musik, menonton video, dan *facebook*. *Handphone* tidak digunakan untuk kepentingannya, dll. Selain itu, ini akan berpengaruh pada prestasi akademiknya di sekolah (Adelia et al., 2021).

Fakta ini juga didukung bahwa pengaruh *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik, ia menyimpulkan sebagai berikut: (Hudaya, 2018)

- 1) Tidak terdapat pengaruh positif *gadget* terhadap disiplin.
- 2) Tidak terdapat pengaruh positif *gadget* terhadap minat belajar dan
- 3) Tidak terdapat pengaruh linear *gadget* terhadap disiplin dan minat belajar.

Hal ini juga bermakna bahwa *gadget* tidak mempengaruhi keduanya.

Dilihat dari konten atau materi *gadget* yang sering diakses siswa sedikit banyaknya akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan berpikir dan perilaku siswa, dan bertindak siswa dengan demikian bagaimana pengaruh *gadget* dalam menumbuhkan minat belajar siswa serta pengaruhnya terhadap sikap disiplin siswa. Siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila siswa memiliki kesungguhan dalam belajarnya. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya tertarik untuk belajar ketertarikan yang dimaksud adalah minat.

Siswa yang memiliki minat terhadap suatu hal yaitu belajar maka siswa akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya.

Minat belajar adalah salah satu faktor internal diri siswa yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Disamping minat dalam belajar siswa juga harus memiliki disiplin yang baik, disiplin akan mempengaruhi kepribadian yang konsisten sehingga pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan dengan baik. Apa jadinya kalau banyak siswa terlambat datang ke sekolah tentunya akan ketinggalan materi pelajaran.

Siswa yang memiliki minat belajar dan disiplin akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik. Minat belajar dan disiplin yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar dan disiplin tersebut diantaranya yaitu penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMK Nusa Bakti pada bulan-bulan terakhir ini didapatkan beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu minat belajar siswa yang masih rendah (Subarkah, 2019).

Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut.

Sebenarnya *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain (Subarkah, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Studi kasus merupakan pendekatan kualitatif di mana peneliti memeriksa kasus secara mendalam dan rinci menggunakan berbagai sumber. Penelitian ini dilakukan di kota medan dan subjek penelitiannya adalah guru bimbingan dan konseling MAN 2 Model dan 21 peserta didik MAN 2 Model. Penentuan subjek penelitian didasarkan karena subjek sesuai dengan sasaran penelitian yang merupakan peserta didik yang menggunakan *handphone* dalam kegiatan belajar. Teknik wawancara dan observasi dilakukan untuk mengumpulkan

data. Untuk menganalisa data yang sudah terkumpul digunakan model analisis Miles dan Huberman yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Kalaa et al., 2005).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti terhadap 20 orang siswa & siswi dan guru BK di sekolah MAN 2 Model Medan, dalam observasi yang peneliti lakukan bahwa di sekolah MAN 2 Model Medan bahwa siswa dan siswi memang diperbolehkan untuk membawa *handphone* atau *android* ke sekolah dikarenakan adanya tuntutan dari beberapa mata pelajaran yang harus menggunakan *handphone* atau *android* seperti mata pelajaran biologi, informatika dan lain lain terlebih mata pelajaran yang mengarah ke pembelajaran teknologi, selain itu juga guru guru mata pelajaran lain juga memberikan materi atau bahan ajar seperti penampilan *power point*, video pembelajaran, foto, materi dalam bentuk *portable document format*, yang mana semua itu dapat diakses dengan *handphone* atau *android* yang pastinya dapat membantu dan memudahkan dalam proses belajar mengajar di sekolah MAN 2 Model Medan.

Penggunaan *handphone* atau *android* di sekolah juga menjadi tuntutan di sekolah yang harus menggunakan *handphone* atau *android* dalam mengakses atau membuka materi pembelajaran di sekolah MAN 2 Model Medan dan juga ketika ujian terdapat beberapa mata pelajaran yang ujiannya menggunakan *google form* yang diakses melalui *handphone* atau *android* sehingga *handphone* atau *android* sukar untuk dipisahkan dari proses belajar mengajar di Sekolah MAN 2 Model Medan, namun dibalik penggunaan *handphone* atau *android* tersebut tidak luput juga berdampak negatif yang dapat mengganggu proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah MAN 2 Model Medan, hal ini sesuai dengan marcellina julita dkk dalam penelitiannya yang berjudul "Dampak Negatif Pengguna Gadget Pada Peserta Didik Smp Negeri 13 Pontianak" yang menyatakan dampak negatif yang didapat siswa dalam penggunaan *handphone* terlalu banyak, siswa tidak akan bertahan lama dalam belajar dengan kata lain tidak berkonsentrasi dalam belajar (Julita et al., 2018).

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan pada siswa siswi di MAN 2 Model Medan bahwa tidak sedikit siswa dan siswi ketika dalam proses belajar mengajar yang seharusnya siswa atau siswi itu menggunakan *handphone* untuk melihat materi pembelajaran seperti *power point*, video pembelajaran, dan lain-lain siswa dan siswi kerap juga melakukan aktivitas lain yang dilakukan di dalam *handphone* atau *android*nya seperti membuka dan membalas pesan dari *whatsapp*, *scrolling* media social lainnya seperti *facebook*, *instagram*, dan *tiktok* yang membuat fokus belajar siswa dan siswi terbagi dua sehingga pastinya hal tersebut dapat menyebabkan terganggunya proses belajar mengajar di sekolah MAN 2 Model Medan dikarenakannya terlalu banyak menggunakan *handphone* atau *android*. Wahyu rikha dalam penelitiannya yang berjudul "Dampak kecanduan smartphone terhadap prestasi belajar siswa", memaparkan juga bahwa dalam penggunaan

handphone terlalu banyak dapat berdampak pada prestasi belajar anak menjadi menurun yang artinya proses belajar anak akan terganggu dengan adanya *handphone* yang terlalu banyak digunakan (Ula, 2021).

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru BK di sekolah MAN 2 Model Medan mengenai tentang penanganan yang dilakukan pada terganggunya proses belajar mengajar di sekolah dikarenakan banyaknya siswa atau siswi dalam penggunaan *handphone* atau *android* di sekolah maupun terdapatnya siswa atau siswi salah dalam penggunaan *handphone* atau *android* disekolah, dari hasil wawancara tersebut penanganan yang dilakukan guru BK terhadap kasus ringan guru BK akan mengadakan pertemuan dengan siswa dan memberikan pemahaman atau layanan informasi terhadap perlakuan siswa atau siswi yang kurang sesuai untuk dilakukan saat dilakukannya proses belajar mengajar, seperti ketahuan tidak membuka materi pembelajaran atau chatting saat proses belajar mengajar. Untuk masalah atau kasus yang berat dalam penyalahgunaan *handphone* atau *android* pada siswa atau siswi akan dilakukannya penyitaan *handphone* atau *android* oleh guru BK Serta dilakukannya pemanggilan orang tua untuk dilakukannya penanganan lebih lanjut yang akan dilakukan. Biasanya permasalahan atau kasus yang dilakukan ini karena penyalahgunaan *handphone* atau *android* seperti terdapatnya unsur pornografi di dalam *handphone* atau *android* siswa siswi, penggunaan *handphone* berlebihan dan bermain game terus menerus saat dilaksanakannya proses belajar mengajar.

Hasil yang peneliti dapat dari wawancara dan observasi yang dilakukan adalah bahwa penggunaan *handphone* atau *android* di sekolah MAN 2 Model Medan dapat mengganggu proses belajar, namun terdapat tuntutan untuk penggunaan *handphone* atau *android* di sekolah, karena dalam proses belajar mengajar di sekolah menggunakan *handphone* atau *android* mulai dari membuka materi pembelajaran, video pembelajar bahkan ujian dilaksanakan dengan *google form* yang dapat diakses dengan *handphone* atau *android*, untuk penanganan yang dapat dilakukan guru BK terhadap siswa atau siswi yang menyalahgunakan *handphone* atau *android* yang dapat mengganggu proses belajar mengajar akan dilakukan pertemuan ringan dan pemberian layanan informasi untuk kasus ringan, dan diadakan pertemuan atau panggilan orang tua untuk kasus berat yang dilakukan oleh siswa atau siswi untuk merancang tindak lanjut yang akan diberikan.

PEMBAHASAN

Memang sudah sangat jelas bahwasanya pernyataan guru BK terhadap *handphone* atau *android* ini merusak kefokusannya dalam belajar siswa, siswa lebih cenderung menggunakan *handphone* nya untuk menghabiskan waktunya untuk bermain daripada digunakan untuk belajar. Kondisi demikian tidak dapat dibiarkan berlarut-larut tanpa pemecahan masalahnya. Sementara itu, penelitian, diketahui bahwa minat belajar siswa masih dirasakan kurang dari yang diharapkan. Lemahnya minat belajar siswa, hal ini ditunjukkan kurang semangatnya siswa dalam mengikuti mata pelajaran di kelas sekolah yang di mana kurangnya minat tersebut dipengaruhi oleh penggunaan *handphone* yang dimainkan oleh siswa secara terus-menerus

sebagai media bermain. Apabila perilaku seperti ini tetap dipertahankan, maka akan dapat mematikan kreativitas siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa, dan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai (Kristiwati et al., 2020).

Dari hasil penelitian (Putra et al., 2021) menunjukkan bahwa pemberian *handphone* pada anak merupakan bagian dari kasih sayang palsu orang tua anak. Anak terbiasa dengan *handphone* nya dan tidak terbiasa dengan belajar ketika di rumah. Sehingga yang terjadi nilai ulangan. Siswa tersebut menjadi kurang baik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rapor sebagai hasil belajar di sekolah menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan sehari-hari seperti banyak bermain *handphone* dan lain sebagainya di luar pembelajaran mengakibatkan rendahnya nilai hasil belajar. Dalam teori belajarnya menjelaskan, bahwa ada kedekatan stimulus dan respon yang diberikan kepada anak yang belajar.

Namun di samping alat komunikasi *handphone* memberikan manfaat, *handphone* juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Apabila dicermati *handphone* bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi *handphone* tersebut sudah menjelajahi di kalangan anak-anak khususnya para pelajar. Tidak jarang dijumpai para siswa membawa *handphone* saat pergi ke sekolah dan sering juga dijumpai siswa ngobrol dan berbincang dengan menggunakan *handphone* sampai bermenit-menit bahkan sampai berjam-jam, salah satu sebabnya dikarenakan biaya menelpon cukup murah yang ditawarkan oleh operator telepon dan hal tersebut bisa saja akan mengganggu aktivitas belajar siswa.

Karena betapa besarnya pengaruh aktivitas siswa terhadap kegiatan belajarnya demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dalam belajar tersebut siswa mengalami aktivitas belajar yang berkaitan erat dengan kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Kemampuan berkonsentrasi dalam belajar mutlak diperlukan. Kalau diperhatikan, keluhan tidak bisa konsentrasi merupakan keluhan yang paling umum di kalangan pelajar dan mahasiswa. Di dalam setiap langkah belajar, apakah itu di dalam kelas atau di rumah, apabila kita belajar sendiri, diperlukan konsentrasi yang tinggi. Dalam hal itu gangguan konsentrasi dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu gangguan dari dalam (internal) dan gangguan dari luar (eksternal) (Fadilah, 2011).

Penanganan yang sering dilakukan oleh guru BK mengenai *handphone* atau *android* merujuk kepada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan teknologi maupun filter terbaru sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Dan dampak yang terjadi pada psikologi dari siswa tersebut yaitu susah untuk berbagi waktu dalam bermain *handphone* atau *android* dengan belajar siswa (Rambe et al., 2017).

Guru BK yang aktif dalam bentuk kepribadian, dan tingkah laku siswa menjadi tanggung jawab guru BK menangani berbagai masalah yang terjadi di sekolah. Guru BK gampang memberikan upaya pemahaman kepada siswa dampak

dan pengaruh menggunakan *handphone* atau android di sekolah. Dengan begitu guru bk berupaya menangani hal tersebut menggunakan upaya kuratif dimana guru BK dapat merubah permasalahan dan pemahaman dan penghargaan kepada siswa agar dapat merubah keadaan yang salah dan mendapat pengentasan yang dilakukan kepada siswa untuk mengatasi masalah melalui layanan bimbingan dan konseling (Khofifah et al., 2013).

Untuk meluruskan masalah tersebut guru BK dapat melakukan layanan-layanan dengan memberikan materi yang terkait dengan siswa tersebut. Oleh karena itu penanganan yang sering digunakan guru bimbingan dan konseling dalam menangani siswa yang terlalu sering dan banyak menggunakan *handphone* atau *android* yaitu berupa layanan informasi dan layanan konseling kelompok. Layanan informasi ini guru BK dapat memberikan layanan kepada beberapa siswa dalam memberikan informasi bahwasanya menggunakan *handphone* atau *android* itu dapat merusak pikiran siswa sehingga dalam belajar dapat menurun. Dalam layanan informasi ini biasanya siswa dapat memahami dan merasa tidak sendiri dalam keadaan tersebut. Kemudian layanan konseling kelompok ini sendiri guru BK bisa lebih mendalam mengarahkan siswa dalam mengamankan penggunaan *handphone* atau *android* tersebut. Siswa tersebut didekati dan di berikan nasehat dan jalan keluar dan permasalahannya (Aviva et al., 2022).

Layanan informasi cocok digunakan guru BK untuk penanganan dalam menggunakan *handphone* atau *android*, karena pada kenyataannya banyak siswa yang sudah terjerumus kepada *handphone* atau *android* dan bagi siswa hal itu sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Maka dari itu layanan informasi sangat cocok digunakan agar siswa tersebut bisa mengerti dan tidak terlalu kecanduan dalam menggunakan *handphone* atau *android* tersebut. Namun dengan layanan informasi guru Bk akan lebih mudah mengetahui siswa yang benar-benar sudah tidak bisa ditoleransi lagi dalam menggunakan *handphone* atau *android* tersebut (Afifah et al., 2023).

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *handphone* dalam belajar ada dampak positif dan negatifnya tergantung penggunaan siswa tersebut, setelah kami melakukan wawancara dan observasi di sekolah tersebut kami dapat mengetahui bahwa banyak hal dalam belajar yang memerlukan *handphone*. Tetapi ada juga permasalahan yang dialami siswa ataupun mengganggu siswa dalam kegiatan belajar. Jika siswa tidak menggunakan *handphone* di sekolah maka ia akan kesulitan dalam berbagai informasi dan melakukan video pembelajaran saat di sekolah, jadi pengguna *handphone* di MAN 2 Model Medan sangat perlu untuk pembelajaran hanya saja ada siswa yang tidak menaati peraturan saat membawa *handphone*, seperti bermain game dan bermain *handphone* saat guru menjelaskan pelajaran dan hal hal negatif lainnya, maka berpengaruhlah proses pembelajaran membawa *handphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, T., Fauzi, T., & Arizona, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 6 Prabumulih. *Jurnal Wahana Konseling*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.31851/juang.v4i1.5153>
- Afifah, T., Putra, D. P., Deswalantri, D., & Yusri, F. (2023). Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswayang Kecanduan Game Online di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. *Journal on Education*, 5(3), 6793–6801. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1464>
- Fadilah, A. (2011). "Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan." -, 113. www.uinjkt.ac.id/
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Kristiwati, I., & Irfan, A. (2020). Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa. *Edu Sociata Jurnal Pendidikan Sosiologi Volume, III(1)*, 43–52.
- Julita, M., Yuline, & Yusuf, A. (2018). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Peserta. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(11), 1–8.
- Kalaa, K., Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2005). Miles Huberman Data analysis Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*, 107119.
- Khofifah, A., Sano, A., & Syukur, Y. (2013). KONSELOR | Jurnal Ilmiah Konseling. *Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Serta Peran Guru Mata Pelajaran Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas (Sma Negeri*, 2(2), 120–124.
- Aviva, L., Devy H. M., & H. R. H. (2022). Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan. *Research & Learning in Primary Education*, 4, 139–148.
- Putra, A. A., Wahyuni, I. W., Alucyana, & Ajriya. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79–89. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).6531](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6531)
- Rambe, S. A., Mudjiran, M., & Marjohan, M. (2017). Pengembangan Modul Layanan Informasi untuk Mengembangkan Kontrol Diri dalam Penggunaan Smartphone. *Konselor*, 6(4), 132. <https://doi.org/10.24036/02017648051-0-00>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Ula, W. R. R. (2021). Dampak kecanduan smartphone terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 3(1), 290–298.